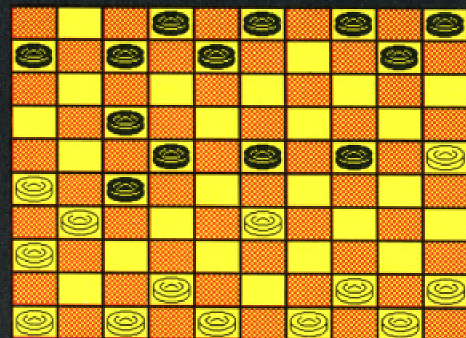
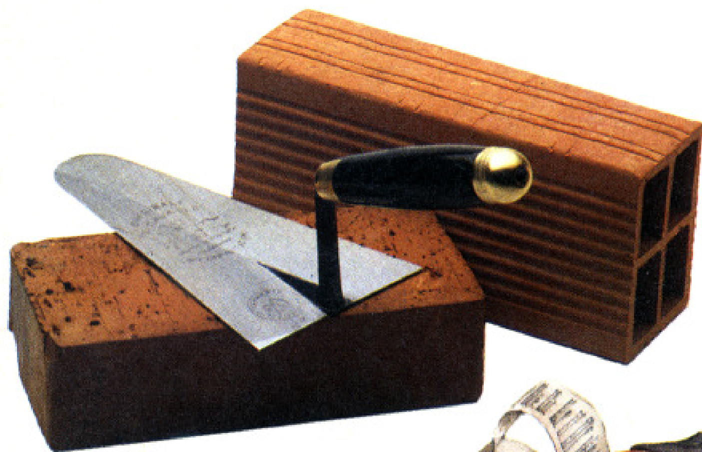
Apple DiSK

Il mensile con disco programmi per Apple II

Sped. in Abb. Postale Gr. III/70%
Anno I - Novembre 1986
Numero 5 - L. 15.000



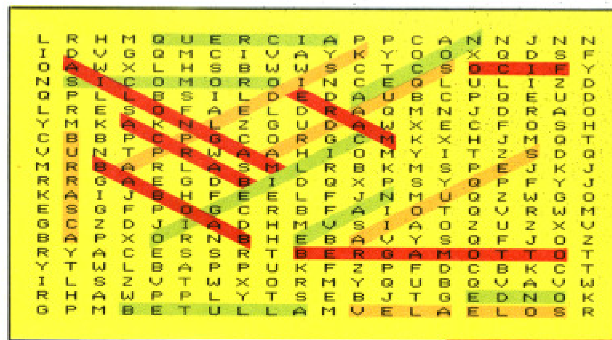
GRAN DAMA
Scacchiera intelligente per partite da campione





BIBLIOTECA
Catalogo e prestiti sotto controllo

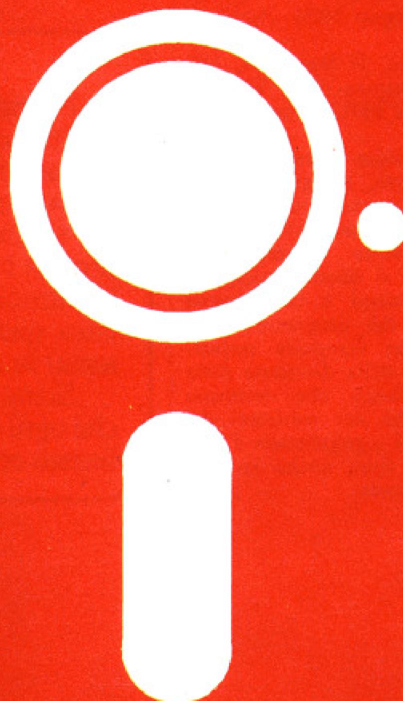
MUTUO
Mese per mese, interessi e rate calcolati e stampati



CERCAPAROLE
Lettere in libertà per parolare senza direzione



CALENDARIO
Perpetuo e automatico



DIREZIONE GENERALE E
AMMINISTRAZIONE

Editronica srl

20122 Milano - C.so Monforte 39
Tel. 02/702429 - Telex 350132 Macorm I

Direttore Responsabile
Stefano Benvenuti

Coordinamento editoriale
Francesca Marzotto

Progetto grafico
Domenico Semprini

Impaginazione elettronica
Adelio Barcella

Collaboratori
Eleonora Boffelli
Giorgio Caironi
Marco Gussoni
Mario Magnani
Dolma Poli
Ivonne Rossi

AppleDisk è una pubblicazione Editronica srl, C.so Monforte 39, Milano. Conto Corrente Postale n. 19740208. Una copia L. 15.000. Arretrati: il doppio del prezzo di copertina. Abbonamento 10 numeri (con in dono 10 dischi vergini in elegante confezione) L. 150.000. Periodico mensile. Stampa: VEGA sas, Via Teodosio 17, Milano. Distribuzione esclusiva per l'Italia A.&G. Marco S.p.A. Via Fortezza 27, 20126 Milano, Tel. 02/25261, Telex 350320. Registrazione Tribunale di Milano n. 312 del 7 giugno 1986. Pubblicità inferiore al 70%.
Pubblicità: Studiosfera sas, 1ª Strada 24, Milano S. Felice, 20099 Segrate (MI), Tel. 02/7533939 - 7532151, Telex 350132 Macorm.

Sommario

Un consiglio pratico

Per una corretta gestione dei programmi di AppleDisk, è bene trasferirli su di un altro disco, o meglio ancora dividerli su più dischi, lasciando intatto quello originale.

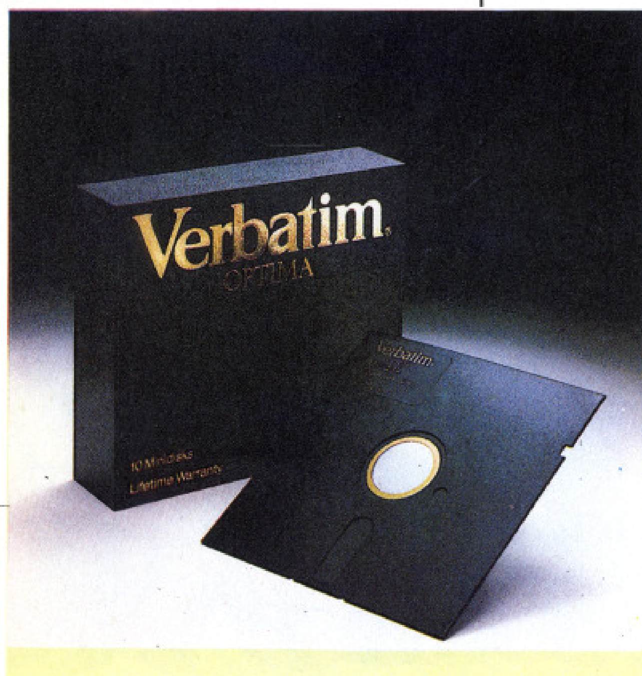
In questo modo si otterranno inoltre due vantaggi: se un programma si dovesse danneggiare, se ne potrà rifare la copia, avendo conservato l'originale; se dovesse sorgere un motivo di reclamo presso l'Editronica srl, lo si potrà documentare inviando il disco originale intatto: quelli già manipolati dagli utenti, infatti, non potranno essere tenuti in considerazione.

Si tratta naturalmente di un'avvertenza puramente cautelativa, poiché ogni dischetto di Appledisk è accuratamente controllato e, se utilizzato correttamente, non dovrebbe riservare alcuna sorpresa.

Novità

Oro nero dalla Verbatim

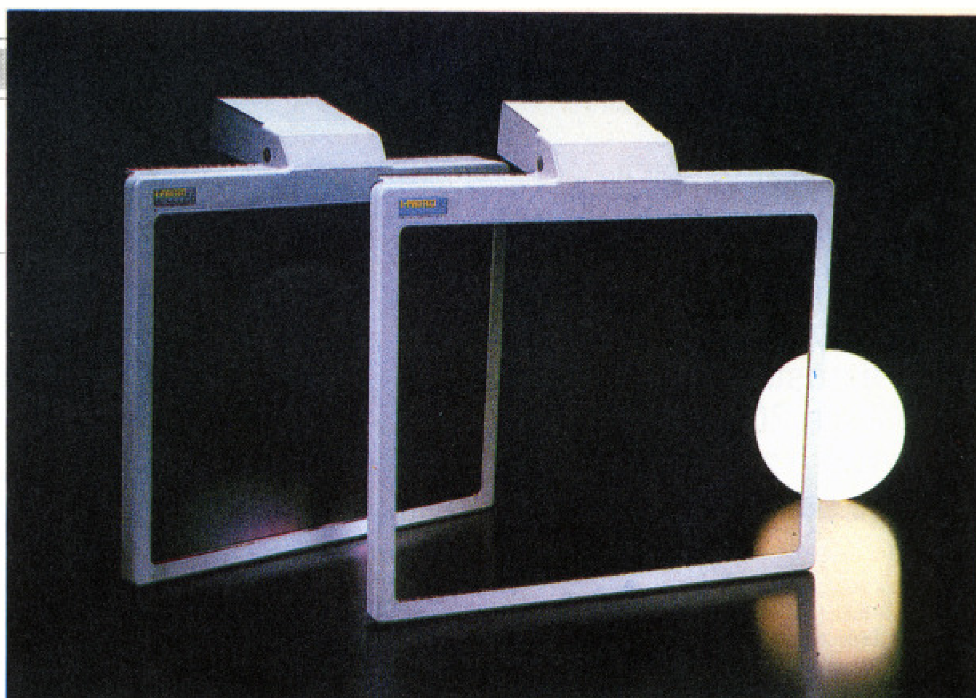
Certificati al 100% e garantiti a vita, sono i nuovi dischetti Optima prodotti dalla Verbatim, custoditi in un'elegante e singolare confezione nera con scritta in oro. Passati attraverso severi test, hanno raggiunto una media di oltre 76 milioni di giri senza errori in continua funzione su drive di alta qualità a temperatura ambiente. Disponibili nelle versioni singola/doppia faccia, doppia densità, 48 tpi, capacità di 500Kb non formattati, e singola/doppia faccia, quadrupla densità, 98 tpi, capacità di 1Mb non formattati, i nuovi dischetti Optima sono in vendita nei migliori computer shop.



Trasparente come il piombo

Una lastra perfettamente trasparente che però si comporta come una barriera di piombo nei confronti delle radiazioni emesse da qualsiasi fonte.

Da questa lastra sono ricavati gli schermi I-Protect prodotti dalla Cbs, che vengono in seguito trattati con composti polarizzanti per attenuare ulteriormente i riflessi e i bagliori causati dalla luce ambiente e nello stesso tempo per enfatizzare il contrasto dei caratteri visualizzati sullo schermo.



Disponibile in sei versioni corrispondenti a sei diverse misure di monitor per i personal computer più diffusi sul mercato, I-Protect costa circa 220 mila lire e può essere richiesto alla Control Byte System, in via Comelico 3, 20135 Milano, telefono 02 5400421.

Libri

Rod Stone

Office Automation

Il manager e le nuove tecnologie

McGraw-Hill

R. Person, Le meraviglie dell'animazione con gli Apple II, McGraw Hill 1986, 280 pagine, 24.000 lire.

La creazione di animazioni realistiche è certamente uno degli obiettivi più ambiziosi per un utente di personal computer: le difficoltà d'impostazione, la sempre insufficiente disponibilità di memoria e la bassa velocità di elaborazione, infatti, rendono assai complesso questo compito. Questo libro è rivolto ai numerosissimi utenti di Apple II, Apple IIe e Apple IIc che hanno una discreta conoscenza del Basic Applesoft e che vogliono affrontare con metodo queste complesse tematiche. Partendo dai principi teorici dell'animazione, il libro affronta analiticamente tutte le tecniche e i problemi relativi all'animazione dei caratteri, dell'immagine e dello sfondo. L'impostazione è al contempo semplice e rigorosa, basata sul metodo della programmazione strutturata; nel corso dei vari capitoli il lettore viene guidato alla realizzazione di alcune potenti utility che gli consentiranno di produrre animazioni personalizzate. Alcuni programmi completi, inoltre, dimostrano come l'applicazione combinata di tutte le tecniche presentate (grafica, animazione, suono, effetti speciali), consenta la realizzazione di giochi a livello professionale.

Per acquistare questo libro è sufficiente richiederlo a Editronica srl, corso Monforte 39, 20122 Milano, allegando assegno non trasferibile intestato a Editronica srl, oppure allegando ricevuta di versamento sul cc/p n. 19740208 intestato a Editronica srl corso Monforte 39, 20122 Milano, o infine indicando il numero e la scadenza della tessera Bankamericard.

I libri sotto

Questo programma di gestione biblioteca può archiviare fino a 1.000 titoli e gestire le schede prestito relative a 200 utenti, è protetto contro gli errori e svolge ben 13 funzioni. Anche se i libri non sono tanti, però...

Un buon programma di archiviazione, se ben mirato, risolve tutti i problemi del bibliotecario, professionista o dilettante che sia, con migliaia o semplici dozzine di libri da gestire. Archiv può archiviare fino a 1.000 titoli e gestire le schede prestito relative a 200 utenti; tutti i suoi input sono controllati, è protetto contro inserimenti e manovre errati, si serve di maschere video chiare e belle e svolge ben 13 diverse funzioni. I titoli archiviati, inoltre, possono essere ulteriormente catalogati e raggruppati, a seconda del loro contenuto, grazie a un archivio che gestisce fino a 40 codici.

Il programma

Il programma possiede tutte le caratteristiche proprie di un database e cioè: l'archiviazione, la ricerca e le stampe. Lanciato il programma, viene visualizzato il menù principale così composto:

1) INSERIMENTO
2) RICERCHE
3) ELENCO SCHEDE
4) UTILITY
5) CREAZIONE ARCHIVIO
6) FINE

Analizziamolo punto per punto:

• **Inserimento.** Questa prima opzione permette l'inserimento in archivio di una nuova scheda. Vengono chiesti come input i seguenti dati:

1) TITOLO (obbligatorio)
2) AUTORE (obbligatorio)
3) EDITORE (facoltativo)
4) CODICE (facoltativo)
5) DATA ACQUISTO (facoltativa)
6) PREZZO (facoltativo)
7) NOTE (facoltative)

L'input viene eseguito, e questo vale per tutti gli input richiesti dal programma, facendo ricorso alla subroutine delle linee 200-300.

La pressione del tasto ESC permette in qualsiasi momento di tornare al menù principale.

Nel caso in cui, durante l'immissione, vi accorgiate di aver commesso qualche errore di digitazione, premendo il tasto <delete> potrete cancellare l'ultimo carattere immesso. La pressione continuata di questo tasto produce la cancellazione dei caratteri precedenti il cursore (effetto identico, per esempio, a quello presente nei programmi tipo AppleWorks).

Terminata la digitazione (l'unico vincolo è dato dal rispetto della lunghezza massima delle stringhe riportate in **tavola 1**), verranno visualizzate sull'ultima riga le seguenti tre opzioni, e cioè:

<C> CORREGGO <A> ANNULLO
<R> REGISTRO

Alla pressione del tasto C verrà chiesto quale dato volete correggere. Basterà digitare il numero che si trova accanto all'opzione errata e reimmettere il dato corretto. La pressione del tasto A rimanda al menù principale. La pressione del tasto R fa sì che i dati immessi vengano memorizzati su disco secondo quanto descritto in **tavola 1**.

• **Ricerche**. Le possibili ricerche



controllo

effettuabili sull'intero archivio sono le seguenti:

1) AUTORE
2) TITOLO
3) EDITORE
4) CODICE
5) PREZZO
6) NUMERO

Le prime cinque opzioni permettono lo stesso tipo di ricerca, distinto ovviamente a seconda della voce selezionata, usando la stessa struttura sia a livello di input, sia a livello di output prodotto. Facciamo l'esempio della ricerca sul campo AUTORE:

Selezionata la voce con il tasto 1, il computer chiede di inserire il nome dell'autore da cercare. Successivamente viene effettuata la ricerca, scandita sul monitor scheda dopo scheda. Se l'autore è presente sulla scheda, viene visualizzato il messaggio:

AUTORE PRESENTE NELLA SCHEDA XX

Se non è presente in archivio, viene visualizzato il seguente messaggio:

AUTORE NON PRESENTE

La sesta opzione, e cioè la ricerca per NUMERO, viene effettuata digitando il numero della scheda da visualizzare. La fase di ricerca opera sull'intera stringa e non su una parte di essa.

• **Elenco**. Questa opzione permette di visualizzare sequenzialmente tutte le schede presenti in archivio. Alla fine di ogni visualizzazione premendo il tasto M si torna al menù, premendo C si continua.

• **Utility**. Digitando il numero 4 del menù principale il programma passa il controllo al sottomenù UTILITY, così composto:

1) MODIFICA SCHEDE
2) STAMPE
3) LISTA CODICI
4) CATALOG

Selezionando l'opzione 1 il programma vi chiederà di immettere il numero della scheda da modificare. Fatto questo verrà visualizzata la scheda, e sull'ultima riga la seguente frase:

<C> CORREGGO <A> ANNULLO
<R> REGISTRO

Alla pressione del tasto C verrà chiesto qual è il dato da correggere. Basterà digitare il numero accanto all'opzione errata, e reimmettere il dato corretto. La pressione del tasto A rimanda al menù principale. La pressione del tasto R fa sì che i dati immessi vengano memorizzati su disco secondo quanto descritto in **tavola 1.**

Tavola 1. Descrizione file

Nome file	Lunghezza stringa	Variabile
ARCHIVIO	5	H
TITOLI	40	A$(1)
NOTE	80	A$(2)
AUTORE	40	A$(3)
DATA	8	A$(4)
PREZZO	7	A$(5)
EDITORE	30	A$(6)
CODICI	3	A$(7)

L'opzione 2 è a sua volta suddivisa in due parti:
a) Stampa schede
b) Stampa elenco codici usati

L'opzione 3 permette di avere a video l'elenco dei codici usati nell'archiviazione dei volumi. La 4, che visualizza il catalog del dischetto.

Alcune osservazioni

La variabile H del file ARCHIVIO contiene il numero dei volumi inseriti.

Nel caso in cui per errore digitiate il tasto 5 del menù principale (CREAZIONE ARCHIVIO), è possibile ripristinarne il contenuto assegnando alla variabile H presente nella riga 310 il valore numerico corrispondente al numero dei volumi già archiviati.

Se per esempio avete già inserito 124 volumi e per errore digitate 5, dovete eseguire queste operazioni:

1) Uscire dal programma passando per l'opzione 6;
2) Inserire il valore 124 nella riga 310 al posto dello 0;
3) Digitare RUN;
4) Premere il tasto 5 del menù principale;
5) Uscire dal programma passando per l'opzione 6;
6) Inserire il valore 0 nella riga 310 a posto del 124;
7) Digitare RUN e continuare normalmente il lavoro.

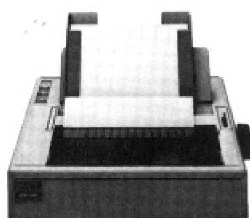
Maurizio Mangano



OLIVETTI PRESENTA IL PIU' COMPLETO PANORAMA DELLA STAMPA MONDIALE.

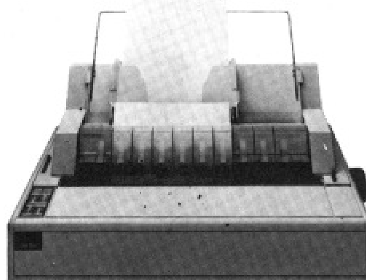
Sette famiglie di stampanti ad elevata tecnologia, ciascuna composta da più modelli, che assicurano una piena risposta ad ogni esigenza applicativa. Tutti i modelli sono caratterizzati da elevata qualità, semplicità d'uso, silenziosità, compatibilità con gli standard di mercato, collegabilità con tutti i computer.
E, come tutti i prodotti Olivetti, garantiscono la massima affidabilità e durata.

Economia e professionalità
Classe "low-end" con prestazioni professionali a prezzi contenuti. Versioni ad aghi, a trasferimento termico, a colori, con velocità fino a 120 cps.



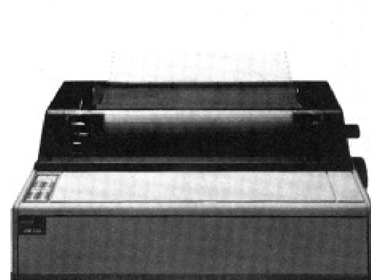
DM 100

Versatilità
Classe "general purpose" che risponde efficacemente a tutte le esigenze dell'utente professionale. Versioni ad aghi, a colori, con velocità di stampa di 160 cps.



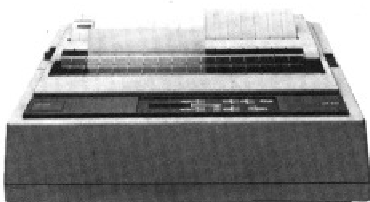
DM 290

Multifunzionalità
In un unico modello, la soluzione professionale a tutte le esigenze dell'ufficio. Matrice di stampa a 18 aghi, velocità fino a 220 cps, versione a colori.



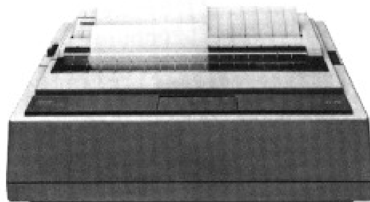
DM 296

Alta qualità
Classe indirizzata ad applicazioni di office automation che richiedono alta velocità e sofisticato trattamento carta. Matrice di stampa fino a 24 aghi, velocità 200 cps.



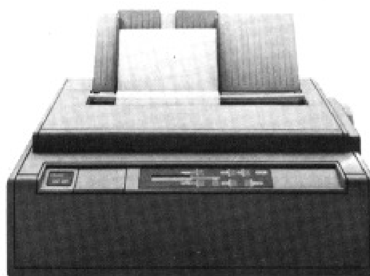
DM 600

Word processing
Per applicazioni specializzate di trattamento testi. Stampa a margherita con velocità fino a 100 cps, massima silenziosità. Gestione carta specializzata.



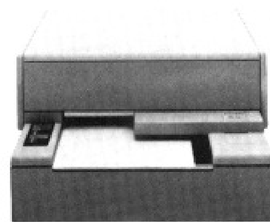
DY 450

Heavy duty
Massima velocità ed affidabilità per alti volumi di stampa e per lavori multicopia; velocità fino a 400 cps, gruppo stampa e trascinamento carta specializzati.



DM 400

Specializzazione
Massima varietà di modelli per applicazioni specifiche di: sportello bancario, POS, invalidazione, marcaggio ottico e magnetico, bar cod, con tecnologia ad aghi e laser.



PR 40

OLIVETTI PERIPHERALS. STAMPANTI PER TUTTI I COMPUTER.

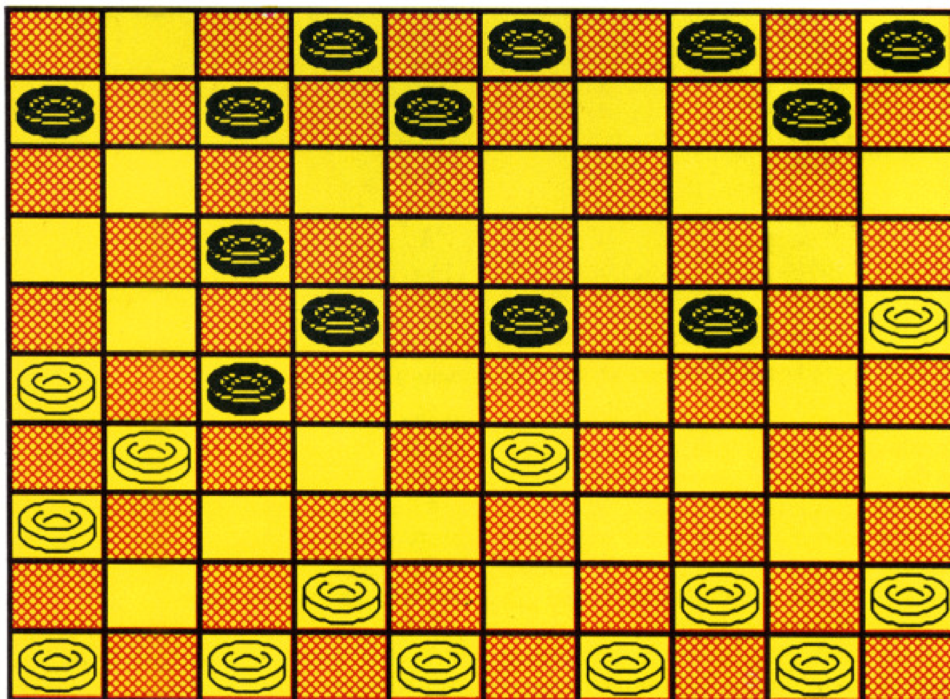
olivetti

Gran dama

La versione computerizzata del famoso gioco da tavolo è una sfida contro il computer, che sa dare del filo da torcere. Eppure per il giocatore c'è qualche facilitazione...

La sua origine non è ben precisata: certo è che giochi simili erano già conosciuti nell'antico Egitto, in Grecia e a Roma. Del passato non si sa nulla di più, del presente invece è noto che pressoché tutti, bene o male, ne conoscono le regole fondamentali e almeno una volta si sono dilettati sulla scacchiera.

E' il gioco della dama: 12 pedine bianche contro 12 pedine nere che si combattono fino all'ultima mossa: vince chi riesce a mangiare tutte le pedine dell'avversario.



Come funziona il programma

La versione computerizzata del famoso gioco da tavolo è una sfida contro l'Apple, che non si limita certo a fare gli onori di casa, ma sa dare del filo da torcere. Rispetto alla dama italiana la versione per Apple presenta qualche variazione: per prima cosa viene data l'opzione di passare la mossa; questa opzione può essere usata all'inizio, per far effettuare la prima mossa al computer (di default viene assegnata all'utente), o anche in mezzo alla partita, se si verificano situazioni nelle quali conviene farsi mangiare una pedina per poi conseguire un più ricco bottino. E' permesso passare solo allo sfidante: il computer non può usufruire di questo vantaggio.

La seconda variazione è dettata da una sorta di prudenza: quando ci si trova in una situazione in cui è possibile mangiare più di una pedina, le istruzioni dovranno essere impartite una alla volta, vale a dire che si potrà mangiare una pedina per mossa.

Si può notare infatti che ogni volta che si mangia una pedina il computer aspetta un input successivo: nel caso non ci sia null'altro da mangiare, si procede premendo Return per passare la mossa all'avversario, quando invece sussistano possibilità di mangiare altre pedine sarà sufficiente scrivere la casella di destinazione.

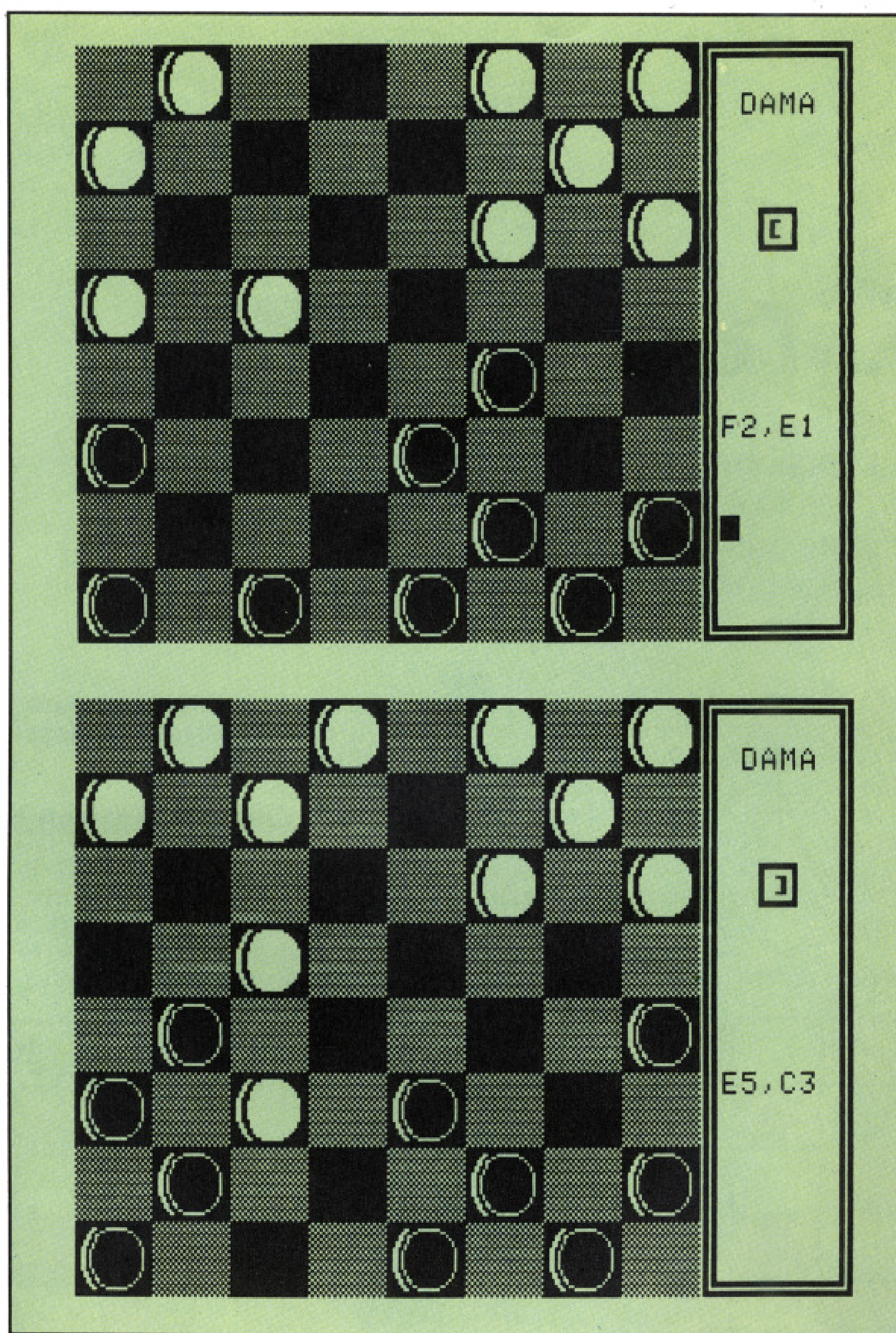
Attenzione però a digitare con correttezza la seconda mangiata: un eventuale errore comporta la perdita della mossa e, automaticamente, il passaggio della mano al computer.

Comandi di gioco

I comandi per manovrare le pedine durante la partita dovranno essere impartiti sempre con le lettere maiuscole. Le mosse vengono impartite digitando le sigle distintive della casella di partenza e di quella di destinazione; ogni casella è contraddistinta da una lettera e da un numero

Per facilitare la lettura delle caselle basterà premere la lettera N seguita da Return e sul monitor apparirà la griglia con le lettere e i numeri che contraddistinguono la scacchiera.

I criteri da seguire nell'inserimento



In queste stampate sono ben visibili due momenti del gioco.

non sono univoci: è possibile scrivere le due caselle attaccate, oppure separate da uno spazio o, ancora, separate da un punto o da una virgola.

Un eventuale errore verrà segnalato da un campanellino, fatta eccezione per la seconda mangiata che, come già detto, fa perdere la mossa.

Se a metà gara si vuole smettere, basterà premere X e Return per azzerare la scacchiera e riprendere una nuova partita, oppure M per tornare al menù di *AppleDisk*.

Alla fine di ogni partita il programma provvede ad azzerare completamente la scacchiera e propone lo schermo iniziale per un altro match.

Infine, la lettera P permette di avvalersi dell'opzione di passare la mossa precedentemente descritta. ■

Perpetuo e automatico

In attraente formato, tutto su di una pagina, ecco stampato il calendario di un anno intero fino al 2099.

Calendario Perpetuo, il calendario rapido, è un programma veloce e semplice che stampa su di un'unica pagina il calendario di un anno intero, scegliendo a piacere un anno del futuro o del passato. Volete sapere in che giorno della settimana siete nati? Basta immettere l'anno, che può essere un anno qualsiasi di quelli compresi fra il 1901 e il 2099, per veder visualizzato, e poi stampato, tutto il calendario. Dopo l'inserimento, il programma controlla se si tratta di un anno bisestile, vi chiede se volete il calendario, poi lo stampa (**figura 1**).

Tutto qui.



Come funziona

Le date di un intero calendario sono immagazzinate in una matrice di 12 per 6 per 7. La matrice è dimensionata per sei settimane al mese, in quanto certi mesi possono abbracciare sei diverse settimane. Per esempio se un mese comincia di sabato, il giorno 30 cade la domenica della sesta settimana. Quando non ci sono date in una specifica settimana gli elementi della matrice sono riempiti di zeri. L'allineamento verticale del tabulato è ottenuto controllando anzitutto se la data è maggiore di nove, e utilizzando poi un appropriato valore SPC( ). Dato che l'algoritmo impiegato per far posto agli anni bisestili non tiene conto dell'eccezione per cui "gli anni divisibili esattamente per 100 non sono bisestili, se non divisibili per 400", gli anni anteriori al 1901 e posteriori al 2099 non sono determinati con precisione.

Il programma va a linea 910, dove il messaggio di copyright è seguito dall'invito a introdurre la data. Le linee 970-1260 trovano il primo giorno dell'anno da voi scelto, usando il 1983 come punto di riferimento e tenendo conto degli anni bisestili. Le linee 1360-1380 controllano se si tratti di un anno bisestile dividendo per quattro. Se è divisibile per quattro Y$ è impostato su "S", che è utilizzato più oltre nel programma. Il giorno iniziale e l'indicazione se si tratta, o no, di un anno bisestile sono visualizzati nelle linee 1350 e 1380-1390, e potete scegliere se procedere o no alla stampa del tabulato.

Quando il programma va avanti il controllo ripassa a linea 90, dove viene visualizzato il messaggio "Sto calcolando" mentre vengono caricate le varie matrici. I nomi dei mesi, il numero dei giorni di ciascun mese e le lettere usate per abbreviare i giorni occupano tre delle matrici. Il programma riempie poi la grande matrice MTH per l'anno specificato. La linea 250 controlla se Y$="S", e in caso affermativo cambia la lunghezza di febbraio a 29 giorni per l'anno bisestile.

Il loop a linea 290 comincia a riempire la matrice del calendario dalla prima settimana. Il valore di DAY è sta-

```
                               1987
*****************************************************************
*           GENNAIO            *             FEBBRAIO           *
*  D   L   M   M   G   V   S   *  D   L   M   M   G   V   S     *
*                  1   2   3   *  1   2   3   4   5   6   7     *
*  4   5   6   7   8   9  10   *  8   9  10  11  12  13  14     *
* 11  12  13  14  15  16  17   * 15  16  17  18  19  20  21     *
* 18  19  20  21  22  23  24   * 22  23  24  25  26  27  28     *
* 25  26  27  28  29  30  31   *                                *
*                              *                                *
*****************************************************************
*            MARZO             *              APRILE            *
*  D   L   M   M   G   V   S   *  D   L   M   M   G   V   S     *
*  1   2   3   4   5   6   7   *              1   2   3   4     *
*  8   9  10  11  12  13  14   *  5   6   7   8   9  10  11     *
* 15  16  17  18  19  20  21   * 12  13  14  15  16  17  18     *
* 22  23  24  25  26  27  28   * 19  20  21  22  23  24  25     *
* 29  30  31                   * 26  27  28  29  30             *
*                              *                                *
*****************************************************************
*            MAGGIO            *              GIUGNO            *
*  D   L   M   M   G   V   S   *  D   L   M   M   G   V   S     *
*                      1   2   *      1   2   3   4   5   6     *
*  3   4   5   6   7   8   9   *  7   8   9  10  11  12  13     *
* 10  11  12  13  14  15  16   * 14  15  16  17  18  19  20     *
* 17  18  19  20  21  22  23   * 21  22  23  24  25  26  27     *
* 24  25  26  27  28  29  30   * 28  29  30                     *
* 31                           *                                *
*****************************************************************
*            LUGLIO            *              AGOSTO            *
*  D   L   M   M   G   V   S   *  D   L   M   M   G   V   S     *
*              1   2   3   4   *                          1     *
*  5   6   7   8   9  10  11   *  2   3   4   5   6   7   8     *
* 12  13  14  15  16  17  18   *  9  10  11  12  13  14  15     *
* 19  20  21  22  23  24  25   * 16  17  18  19  20  21  22     *
* 26  27  28  29  30  31       * 23  24  25  26  27  28  29     *
*                              * 30  31                         *
*****************************************************************
*          SETTEMBRE           *              OTTOBRE           *
*  D   L   M   M   G   V   S   *  D   L   M   M   G   V   S     *
*          1   2   3   4   5   *                  1   2   3     *
*  6   7   8   9  10  11  12   *  4   5   6   7   8   9  10     *
* 13  14  15  16  17  18  19   * 11  12  13  14  15  16  17     *
* 20  21  22  23  24  25  26   * 18  19  20  21  22  23  24     *
* 27  28  29  30               * 25  26  27  28  29  30  31     *
*                              *                                *
*****************************************************************
*           NOVEMBRE           *             DICEMBRE           *
*  D   L   M   M   G   V   S   *  D   L   M   M   G   V   S     *
*  1   2   3   4   5   6   7   *          1   2   3   4   5     *
*  8   9  10  11  12  13  14   *  6   7   8   9  10  11  12     *
* 15  16  17  18  19  20  21   * 13  14  15  16  17  18  19     *
* 22  23  24  25  26  27  28   * 20  21  22  23  24  25  26     *
* 29  30                       * 27  28  29  30  31             *
*                              *                                *
*****************************************************************
```

Figura 1

to determinato nella sezione di allestimento. La variabile I conserva il numero del mese che si sta stampando e la variabile NOM conserva una data da 1 a 31, a seconda del mese. La variabile DAY viene incrementata fino a che una settimana è completa. Poi comincia la seconda settimana con DAY alla posizione 1. Quando un mese è completo parte con la settimana 1 il mese successivo, cominciando da un giorno dopo l'ultimo giorno del mese precedente. Quando il loop termina, Calendario Perpetuo è pronto a stampare il calendario: inizializza la stampante a linea 360 e stampa l'anno nel centro di una pagina di 80 colonne. Poi passa il controllo a tre subroutine: la prima subroutine stampa il bordo superiore, la seconda stampa il nome di ciascun mese e la terza stampa le date di ogni settimana per ogni mese. Per centrare i nomi dei mesi è utilizzata una subroutine (linee 800-900).

Le linee 380-490 gestiscono i mesi che figurano sulla sinistra. I valori SPC( ) sono basati sul numero delle cifre di ciascun numero, e quando nella matrice compare uno zero vengono stampati spazi. Le linee 500-580 fanno la stessa cosa per i mesi che figurano sulla destra. Il loop continua per i 12 mesi, poi termina stampando un bordo di fondo (linee 590).

Dove comprare Memorex e ritirare l'omaggio

UDINE
DEU DIVISIONE ELETTRONICA UDINESE
Via Tiziano Vecellio, 16 - Tel. 0432/43806

BELLUNO
SCP COMPUTER SYSTEM
Via Feltre, 244/A - Tel. 0437/20826-28705

CASTELFRANCO VENETO (TV)
EDS - Via Pio X, 154 - Tel. 0423/497151-81

TORINO
AREL ELETTRONICA
Corso Siracusa, 79 - Tel. 011/3298580

ELCONDATA - SOFTWARE HOUSE
Via Vassalli Eandi, 29 - Tel. 011/446085

S.H.T. - Via Botticelli, 25 - Tel. 011/2052576

CASTELFERRO (AL)
DONADONI
Via Bellano, 39 - Tel. 0131/710161-710255

GENOVA
ABM COMPUTER - Piazza De Ferrari, 24/R
Tel. 010/294636

PLAY TIME - Via Gramsci, 5/R
Tel. 010/290747

COOPERATIVA LIBRARIA UNIVERSITARIA
Salita Inferiore della Noce, 10/rosso
Tel. 010/510355

LA SPEZIA
T.A.M. COMPUTERS
Via del Popolo, 68 - Tel. 0187/509591

SAN REMO (IM)
F.C.M. - Corso Cavallotti, 200
Tel. 0184/883376

VENTIMIGLIA (IM)
COMPUTER LIFE B.
Via Trento e Trieste, 1 - Tel. 0184/355185

AULLA (MS)
T.A.M. COMPUTERS
Via Vittorio Veneto, 17 - Tel. 0187/509591

MILANO
POLISISTEMI
Via Derna, 19 - Tel. 02/2829917-2842890

MONZA (MI)
COMPUTERLANDIA
Via Cortelongo, 115 - Tel. 039/386750

COMPUTERLANDIA
Via Martiri della Libertà, 72 - Lissone
Tel. 039/461362

BRESCIA
IES - Via Lamarmora, 144/B
Tel. 030/344527

CASALMAGGIORE (CR)
IL COMPUTER - Via Pozzi, 13
Tel. 0375/41564

PIACENZA
PC PERSONAL COMPUTER
Via Chiapponi, 42 - Tel. 0523/20626

PARMA
ZETA INFORMATICA
Via Emilio Lepido, 6 - Tel. 0521/494358

COMPUTEK - P.le Boito, 5 - Tel. 0521/33370

BOLOGNA
MINNELLA COMPUTERS - Via Mazzini, 146/2
Tel. 051/347420-347512

LUCKY & SYSDATA SRL
Via Lame, 108 - Tel. 051/557472

LUCKY & SYSDATA
Via Farini, 33/A - Tel. 051/231569

LUCKY & SYSDATA
Via Pietra Mellara, 5 - Tel. 051/553773

RIMINI (FO)
MODULSISTEM ALL COMPUTER
Via Circonvallazione Meridionale 73/B
Tel. 0541/778403

FIRENZE
CENTROGRAF
Via Reginaldo Giuliani, 146
Tel. 055/431793-4378155

AREZZO
CARTOGAMMA
Via Trasimeno, 33 - Tel. 0575/351256

LIVORNO
A.S.G. - Agostini Sistemi Gestione
Via della Madonna, 87/89
Tel. 0586/27358-31084

VIDEO SOUND 2000 SRL
Viale Italia, 5 - Tel. 0586/811741

PISA
BIG BYTE COMPUTER SHOP
Via Carlo Cattaneo, 88/90
Tel. 050/40786

COOPERATIVA LIBRARIA UNIVERSITARIA
Via Santa Maria, 7 - Tel. 050/501426

PERUGIA
PUNTO BASIC - Via Torelli, 77
Tel. 075/45891

ROMA
METRO IMPORT - Via Donatello, 37
Tel. 06/3607600-3608724

ATRIPALDA (AV)
FLIP-FLOP - Via Appia, 68
Tel. 0825/624772

PORTICI (NA)
CARLO & FABRIZIO SERINO
Via A. Diaz, 77 - Tel. 081/482683

SALERNO
COMPUTER SYSTEMS
Via E. Bottiglieri, 19 - Tel. 089/394491

DUESSE INFORMATICA
Via Diaz, 31 - Tel. 089/221628

SASSARI
AUDIO LINEA - Via Mameli, 60
Tel. 079/29349

BASIC SHOP - Via Tempio, 65/A
Tel. 079/275643

AMANTEA (CS)
INFORMATICA AMANTEA
Viale Libertà, 54 - Tel. 0982/41460

CATANZARO
C. & G. SRL COMPUTERS AND SOFTWARE
Via S. Acri, 26 - Tel. 0961/28076

MESSINA
I.B.H. - Via XXIV Maggio, 41
Tel. 090/716202

PALERMO
F.lli RANDAZZO - Via Zappalà, 25
Tel. 091/269148

CALTANISETTA
DATA SOGRAPH
Via F. Paladini, 84 - Tel. 0934/45089

SCIACCA (AG)
PROFESSIONAL COMPUTER
Via Cappuccini, 7

COMPRAMI E TI FARO' UN REGALO!

Acquistando due scatole di Flexible Disk MEMOREX puoi chiedere subito un omaggio simpatico, originale e utile:

l'orologio impermeabile sport-time MEMOREX con il portamonete da polso.

è importante scegli MEMOREX
A Burroughs Company



Caccia alla parola

Permette di creare diagrammi di varia dimensione, nei quali sono nascosti vocaboli da identificare, e per renderlo più difficile è possibile usare le definizioni. E poi, per evitare che qualcuno bari...

Il gioco consiste nel trovare una serie di parole nascoste in mezzo a una matrice di lettere prese a caso. Di primo acchito può sembrare che la ricerca di parole, di cui tra l'altro si possiede l'elenco, sia una cosa facile e immediata. Già al primo tentativo risulta però evidente che le lettere estranee che circondano le parole da rintracciare ne rendono difficile l'identificazione.

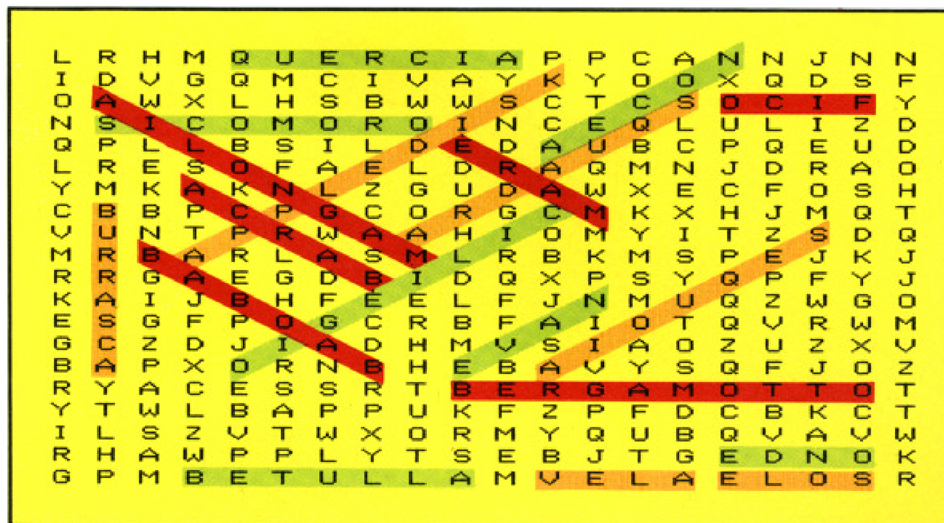
Difatti l'occhio viene catturato dalle sillabe compiute che spesso si formano con le lettere casuali, e l'attenzione si concentra sulla ricerca di un termine che magari si trova in tutt'altra posizione.

Inoltre le parole da scovare possono essere scritte in ogni direzione possibile, orizzontale, verticale, diagonale e anche alla rovescia.

Questo diagramma, in pratica, è un gioco non molto dissimile dalle notissime parole crociate, e piacerà quindi soprattutto agli appassionati del cruciverba, perché può essere estremamente interessante per loro disporre di uno strumento capace di creare uno schema ex novo, senza fatica alcuna.

Di questo programma vanno inoltre considerate tutte le possibili implicazioni didattiche: se è vero infatti che non c'è modo più efficace d'imparare che imparare giocando, la possibilità di realizzare cruciverba su misura, con definizioni e termini finalizzati allo scopo educativo può rivelarsi utilissima. Si potranno così creare quiz di biologia, d'inglese, o, perché no?, di matematica, nulla togliendo alla dignità della materia, ma stimolando in modo nuovo i destinatari dell'insegnamento.

E magari coinvolgendoli non solo nella soluzione del quiz, ma anche nella realizzazione.



Come si crea un diagramma

Con questo programma per Apple, il Cercaparole, è possibile creare diagrammi di qualunque dimensione fino a un massimo di 40 righe per 40 colonne. Per farlo girare sono necessari una stampante e un drive. I comandi relativi alla stampante si riferiscono alla Apple DMP e Image Writer, ma possono essere facilmente cambiati per adattarli ad altri tipi di stampante.

Quando si lancia il programma, per prima cosa il computer chiede se si desidera usare le definizioni, cioè se si preferisce che in fondo al diagramma, al posto dell'elenco delle parole nascoste, venga stampata una lista di definizioni, per rendere più interessante il gioco.

E' possibile stampare la soluzione separatamente: questo serve a evitare che qualcuno bari, ed è comunque necessario se il diagramma è formato da più di 20 righe e colonne.

La terza opzione permette di scegliere se creare un diagramma nuovo o usarne uno già fatto e salvato su disco in precedenza. Impostando "P" biso-

Tabella delle variabili

Nome	Descrizione
A$()	alfabeto
C	numero colonne
CC	1 se si vogliono le definizioni, 0 in caso contrario
CL	1 se il diagramma salvato contiene le definizioni, 0 se non le ha
CL$	usato per concatenare le lettere della definizione alle virgolette
CL$()	contiene le definizioni con le virgolette
DS$	titolo del diagramma
ER	codice di errore
FF	form feed (scorrimento del modulo di carta)
I	contatore per le righe della matrice
J	contatore per le colonne della matrice
K	contatore per il numero di parole nascoste

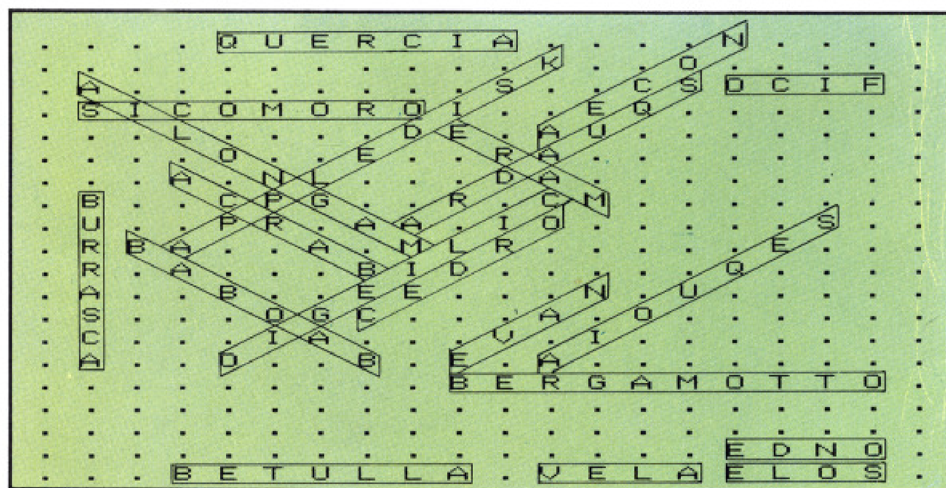
Nome	Descrizione
L	contatore per l'alfabeto
LO	lunghezza della parola nascosta
LL$()	elementi del diagramma
L$()	elementi della soluzione
N	numero di parole nascoste
N1	lunghezza della definizione
NU	numero di colonne per la stampa della lista delle parole o definizioni
R	numero righe
SE$	stringa generale di selezione
T	contatore per i tentativi di inserzione
T$	titolo del diagramma
W$()	parole nascoste

gna inserire il nome del programma da caricare oppure un punto interrogativo per visualizzare l'elenco dei file presenti sul disco.

Una volta specificato il nome del diagramma prescelto, questo verrà caricato e stampato. Per crearne uno nuovo basta digitare "N" e inserire il nome del nuovo diagramma e il numero di righe, di colonne e di parole da nascondere.

Il computer richiederà quindi l'inserimento ordinato delle parole, e delle loro eventuali definizioni.

Al termine dell'operazione, il programma inizierà a posizionare le parole nel diagramma, espandendolo se necessario. Una volta completato, il diagramma verrà stampato.



La soluzione di un diagramma di Cercaparole.

Struttura del programma

Prima di sbizzarrirsi nella creazione di diagrammi, può essere interessante osservare com'è strutturato il programma.

Per prima cosa viene prodotta una matrice, dimensionata in base al numero di righe e di colonne, che è inizialmente riempita di punti. Per mezzo della routine che inizia alla riga 1470 le parole vengono disposte una dopo l'altra nella matrice, con una scelta del tutto casuale della direzione e del punto d'inizio.

Se dopo 100 tentativi il programma non è riuscito a inserire tutte le parole, alla matrice vengono aggiunte una riga e una colonna, e la procedura d'inserimento riprende da capo. Quando la disposizione delle parole è stata completata, viene prodotta una stampa della soluzione, cioè di un diagramma incompleto nel quale sono ancora presenti i punti coi quali era stata inizialmente riempita la matrice. Dopo aver stampato la soluzione, il programma ricerca nella matrice i punti, cioè gli spazi rimasti vuoti, e li rimpiazza con lettere a caso.

Quando la matrice è completamente riempita di lettere, viene finalmente stampato il diagramma da risolvere, assieme al titolo e alla lista delle parole, o delle definizioni.

Le righe 690, 840 e la subroutine che inizia alla 2780 formano un'elegante procedura che permette di inserire la punteggiatura nelle definizioni. Questo si ottiene aggiungendo le virgolette all'inizio e alla fine della definizione, e facendo un GET per ogni lettera della frase anziché un INPUT per tutta la stringa.

Con questo metodo è anche possibile recuperare da disco le definizioni evitando che tutto ciò che sta alla destra di una virgola o di un due punti vada perduto.

Il comando della linea 2630 impedisce che le virgolette siano stampate sul diagramma, mentre quello alla linea 2350, aumentando di uno la lunghezza effettiva della frase, fa sì che non vengano mangiate le prime lettere dopo l'operazione di lettura del disco. ■

Mutuo ipotecario

Rata	Quota capitale	Quota interessi	Debito estinto	Debito Residuo
1	1,061,749	1,120,638	1,061,749	13,938,250
2	1,141,072	1,041,316	2,202,822	12,797,177
3	1,226,321	956,067	3,429,143	11,570,856
4	1,317,938	864,450	4,747,081	10,252,918
5	1,416,400	765,987	6,163,482	8,836,517
6	1,522,219	660,169	7,685,701	7,314,298
7	1,635,942	546,445	9,321,644	5,678,355
8	1,758,162	424,225	11,079,807	3,920,192
9	1,889,514	292,874	12,969,321	2,030,678
10	2,030,678	151,710	14,999,999	0

Figura 1

Prestiti e mutui ipotecari, consentono un recupero fiscale soddisfacente. Ecco un programma semplice ed efficace che stampa il prospetto completo delle rate. Occorre la scheda 80 colonne e/o la stampante.

L'ordinamento fiscale dello Stato prevede che le somme pagate in conto interessi per prestiti garantiti da ipoteche siano deducibili dall'imponibile Irpef fino a un massimo di 4 milioni all'anno (elevati a sette nelle zone elencate in allegato al modello 740). Ogni rata è composta di una quota in conto capitale, molto bassa all'inizio, e una quota in conto interessi, che fa la parte del leone per un certo periodo. La convenienza fiscale del prestito ipotecario quindi è elevata nel corso dei primi anni per poi ridursi gradualmente.

Il programma proposto da Apple Disk per il calcolo dei mutui è molto semplice da usare. Dopo che lo si è selezionato dal menù principale, compare la richiesta di inserimento dei dati:

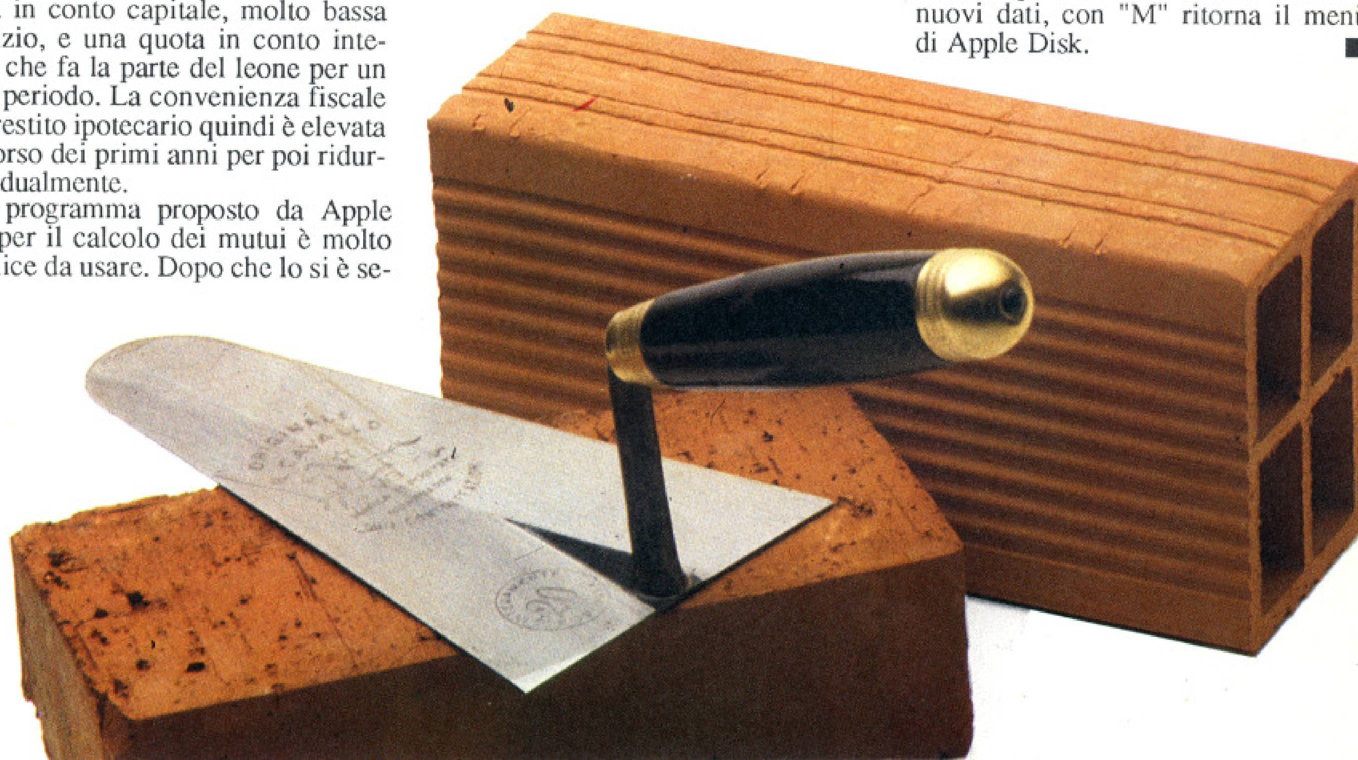
- Importo del mutuo
- Tasso di interesse annuo
- Numero di rate
- Intervallo in mesi tra due rate

E' sufficiente inserire, con i tasti numerici, tutti i dati, senza segno separatore tra le migliaia; come segno separatore prima dei decimali si usa il punto. Al termine di ogni inserimento si preme <return> per passare alla riga successiva. Attenzione: se l'importo inserito è composto da 10 cifre, non occorre premere Return, perchè il cursore passa automaticamente alla riga successiva. Con la freccia sinistra, si può cancellare l'ultimo carattere scritto. Se commettete un errore nell'inserimento dei dati, potete azzerare la finestra dei dati premendo la lettera "N". Premendo il Return dopo l'ultimo iserimento si presenterà un sottomenù:

<V> per visualizzare i pagamenti
<S> per stamparli
<N> per inserire nuovi dati

Premendo <V>, verrà chiesto se è presente la scheda 80 colonne, in caso affermativo avrete i risultati sul video: il numero progressivo delle rate da pagare, le corrispondenti quote versate in conto capitale e in conto interessi, debito estinto e debito residuo. Se non avete la scheda 80 colonne, i dati verranno scritti su stampante (**figura 1**).

Si torna poi alla videata degli inserimenti: con la semplice pressione del tasto "S" si può ottenere all'istante la copia carta dei calcoli, con "N" si procedere all'inserimento di nuovi dati, con "M" ritorna il menù di Apple Disk. ■



Modifiche al programma Totocalcio

Per aggiornare e migliorare l'esecuzione del programma Totocalcio, pubblicato su AppleDisk n. 3 a pag. 9, l'autore del programma stesso ha consigliato di modificare come indicato di seguito alcune righe del programma:

```
160 CS% = 500

9060 IF SC%(I,4) = SC%(I - 1,4) THEN FOR J = 1 TO 2 : C%(SC%(I,J)) = C%
(SC%(I,J)) + 1: NEXT :L = SC%(I,4) : O%(L) = O%(L) * (C%(L) < = O%(L)) +
C%(L) * (C%(L) > O%(L)) : C%(L) = 0 : GOTO 9065

9061 FOR J = 1 TO 2: IF SC%(I - 1,1) = SC%(I,J) THEN K = C%(SC%(I,J)) +
1: GOSUB 1000 : C%(SC%(I,J)) = K : C%(SC%(I,3 - J)) = 1: GOTO 9065

9063 IF SC%(I - 1,2) = SC%(I,J) THEN K = C%(SC%(I,J)) + 1: GOSUB 1000
: C%(SC%(I,J)) = K : C%(SC%(I,3 - J)) = 1: GOTO 9065

9880 VTAB 8 + I: HTAB 22: PRINT A$
```

Lettere

Brescia senza giocatori

Ho acquistato in edicola il n. 3 di *AppleDisk* e ho provato il programma "Gestione campionato". Quando tento di effettuare il caricamento dei nomi dei giocatori del Brescia, il drive gira all'infinito cercando, ho scoperto, una traccia che non esiste.

Con un piccolo programma sono riuscito a inserire ugualmente i nomi dei giocatori del Brescia, ma i problemi non sono finiti: quando tento di inserire i risultati per giornata il programma si blocca con un

END OF DATA
BREAK IN 49

Sarei grato se mi forniste delucidazioni in merito.

Andrea Benvenuti
Genova

Ho acquistato il n. 3 di *Apple-Disk*. Provando il programma "Gestione campionato" e date le opzioni

1 - inserimento risultati
1 - risultati per giornata

l'esecuzione si blocca mentre sul video appare

END OF DATA
BREAK IN 49

La stessa cosa succede con "Classifica marcatori generale" e "Grafici" (BREAK IN 34 e BREAK IN 51).

Chiedo se potete indicarmi come intervenire sul programma per farlo funzionare.

Giovanni Pontia
Roma

*Il motivo del mancato funzionamento del programma Campionato (come è stato già spiegato sull'*AppleDisk *n. 4) è dovuto a un errore avvenuto in fase di duplicazione dei dischetti, e quindi non dipendente dalla nostra volontà: è stato cancellato l'indirizzo di partenza del file BRESCIA. Un secondo errore avviene quando l'utente, vedendo che il drive continua a girare senza trovare il file BRESCIA, blocca il computer con CTRL-Reset.*

Ecco come rimediare:

- *Cancellare, con l'istruzione DELETE, il file BRESCIA e il file GIORNATE86.87.*
- *Caricare in memoria con LOAD il file WRITE.GIOCATORI*SQUADRA.*
- *Sostituire l'*AppleDisk *con un disco formattato in DOS 3.3.*
- *Dare il RUN al programma caricato in precedenza.*
- *Al termine, copiare (utilizzando l'opzione Copiafile del disco Utility di Sistema, oppure con il programma FID contenuto nel System Master del DOS) il file BRESCIA, appena riscritto, nell'*AppleDisk.
- *Dare il RUN al programma WRITE.GIORNATE86.87 e riscrivere il campionato.*
- *Azzerare la classifica cancellando i file MARCATORI86.87 e RISULTATI86.87, se già creati dal programma; quindi dare il RUN al programmaWRITE.SQUADRE86.87.*

*Nell'*AppleDisk *n. 4 sono stati inseriti i file BRESCIA e GIORNATE86.87 già corretti per essere trasferiti nell'*AppleDisk *n. 3.*

Dieta e Automenù

Scrivo per avere informazioni a proposito dei programmi Dieta e Automenù, pubblicati su *AppleDisk* 1.

- Il programma "Dieta" per alcuni dati particolari si blocca alla dicitura "primo giorno" lampeggiante, anche dopo la correzione del suddetto programma da voi suggerita nell'*Apple Disk* n. 3.

- Nonostante le istruzioni riportate non sono riuscito a far funzionare il programma "Automenù".

Vi pregherei quindi di pubblicare una più dettagliatá descrizione della procedura da seguire.

Roberto Ranazzi
Ostia Lido

Il programma Dieta incontra qualche difficoltà nel funzionamento quando il limite di calorie necessarie è sotto il valore di 1200.

L'inconveniente si può eliminare modificando l'uguaglianza alla linea 3450 come segue:

.....IF FC<=1100 THEN FC = 1200

Il programma Automenù è un'utility che permette di costruire uno o più menù a barre, secondo le proprie esigenze, relativi a un nuovo programma da scrivere.

Occorre, prima di tutto, definire la struttura del programma da scrivere e quindi, con Automenù, preparare le voci dei menù relative alle zone del programma nelle quali inserire le proprie routine. Terminato l'inserimento dei menù, si può scrivere il programma tenendo conto delle scelte fatte.